

Such & Find magazin No. 24

Werte Leserinnen und Leser,

mit diesem SuFi erleben sie eine echte Premiere, denn erstmals nach 24 Ausgaben stammen nicht alle Artikel des Heftes aus meiner Hand, sondern es hat ein Kunde von Such & Find mitgeschrieben. Dafür möchten wir uns zuallererst einmal recht herzlich bedanken. Meines Erachtens ist es nur logisch, daß Sie, unsere Kunden, durch Schreiben von Artikeln unser SuFi aktiv mitgestalten, denn wer außer Ihnen kann wissen, was unsere Kunden gerne lesen. Und vor allem kennt sich auch niemand in den einzelnen Sammelgebieten so gut aus wie die Sammler selbst. So fiel es mir äußerst schwer einen Artikel über die Spielwaren von MS Brandenburg zu schreiben, wie sie ihn in dieser Ausgabe finden. Wer also etwas schreiben möchte, möge sich bitte bei uns melden.

Allen Lesern wünschen wir ein erfolgreiches Jahr 2008.

Ihr Jörg Trüdinger

Vom Web 2.0 zur World 2.0

Vor nunmehr fast 50 Jahren ist im Jahre 1961 der erste Band der Science-Fiction-Serie Perry Rhodan erschienen. Seit dieser Zeit wurden über 2400 Bände von der Verlagsunion Pabel-Moewig veröffentlicht und innerhalb der Serie ein ganz eigenes Universum erschaffen. War Science-Fiction in den 50er und 60er Jahren ein absoluter Trend, führt dieses literarische Genre heute eher ein Nischendasein und die Serie Perry Rhodan ist gewissermaßen der letzte Überlebende eines einst umfangreichen Science Fiction-Universums. In manchen Dingen wurden die Zukunftsvisionen der 50er und 60er Jahre in der Zwischenzeit von der Realität sogar überholt, in anderen Bereichen sind und bleiben sie vermutlich noch lange Zukunftsvisionen. Ganz interessant ist es auch, zu vergleichen, welche Anziehungskraft die Weltraumfahrt vor mehreren Jahrzehnten hatte und wie sie heute von der Gesellschaft und vor allem den Kindern und Jugendlichen gesehen wird. Der Verlust an Attraktivität der Raumfahrt ist offensichtlich, welcher Junge möchte heute schon noch Astronaut werden. Ein Medium, das in keinem der alten Romane vorkommt, weil es sich vermutlich keiner der Autoren vorstellen konnte, ist das Internet, ein Medium, das in den vergangenen Jahren unsere Welt allerdings mehr verändert hat, als es der zivilen Raumfahrt über Jahrzehnte möglich war.

In der Serie Perry Rhodan begegnet der Protagonist und irdische Astronaut Perry Rhodan bereits ganz zu Anfang den Arkoniden, einem Volk aus den Weiten des Alls, das der Menschheit technisch um Jahrtausende voraus ist und schon seit ewigen Zeiten den interstellaren Raumflug beherrscht. Allerdings zeigt sich sehr schnell, daß die Arkoniden trotz ihrer vermeintlichen Überlegenheit gewissermaßen am Ende ihrer Entwicklung angekommen sind. Die meisten Mitglieder ihres Volkes sitzen nur noch vor interaktiven Videospielen und sind ansonsten in völlige Apathie verfallen. Die Menschen dagegen sind eine aufstrebende Rasse, die danach giert, sich weiterzuentwickeln und den Weltraum zu erobern. So ist es keine Frage, daß die Arkoniden über kurz oder lang in der Bedeutungslosigkeit verschwinden werden und die Menschheit in der Zukunft eine wichtige Rolle im Universum einnimmt.

Sicherlich läßt sich über den literarischen Wert und viele der Inhalte der Perry Rhodan-Serie trefflich streiten, interessant ist es aber, den Niedergang der Arkoniden näher zu betrachten. Es war ein Prozeß, der Jahrtausende dauerte bis die Arkoniden so dekadent waren, daß sie einen Großteil ihrer Zeit nur noch mit Videospielen verbrachten und sich damit immer mehr von der Wirklichkeit zurückzogen. Bei den Menschen dauerte es dagegen in der Realität nur rund zehn Jahre seit der allgemeinen Verbreitung des Internets, bis bereits zigtausende, vorwiegend männliche User, sich lieber in den fiktiven Welten von World of Warcraft oder Second Life bewegen, als sich mit ihrer realen Umgebung auseinanderzusetzen.

In den USA gibt es seit geraumer Zeit eine Vereinigung, die sich Widows of Warcraft nennt und aus Frauen besteht, deren Männer sich fast vollkommen vom normalen sozialen Leben zurückgezogen haben und nur noch in ihrer Scheinwelt leben. Je besser die Computer werden und je schneller die Internetzugänge in Zukunft sind, desto realistischer werden die Onlinespiele, weshalb man davon ausgehen kann, daß die augenblickliche Problematik nur ein kleiner Vorgeschmack ist auf das, was in Zukunft auf uns zukommen wird.

Wie kann es passieren, daß die Technik, die eigentlich als Hilfe für den Menschen gedacht war, so katastrophale soziale, nicht vorherzusehende Auswirkungen hat? Was übrigens für Europa genauso wie für große Teile Asiens und Amerikas gilt. Möglicherweise, vermutet man, handelt es sich um ein tief liegendes gesellschaftliches Problem. In den letzten Jahrzehnten wurde vor allem im westlichen Kulturkreis in der Erziehung und Ausbildung verstärkt Wert auf die Entwicklung des Individuums gelegt. Von frühester Kindheit an wird den Kindern beigebracht, daß sie etwas Einmaliges sind, und man versucht ihr Selbstwertgefühl so gut es geht zu stärken. Bereits als Jugendliche sind sehr viele dann rasch desillusioniert, wenn sie erkennen müssen, wie wenig Einfluß der Einzelne hat und vor allem wie sein Einfluß in der globalisierten Welt immer weiter abnimmt. Von dieser Erkenntnis ist es nur noch ein kleiner Schritt zum Entgleiten in eine computergenerierte Scheinwelt, in der jeder Einzelne noch etwas bewegen kann und wo der Mann noch ein Mann zu sein scheint. Das Internet ist so Fluch und Segen zugleich geworden, es kann uns die Welt erschließen, aber auch zur Droge werden. Haben Sie sich schon mal überlegt, wie lange Sie im Internet sind und was Sie früher in dieser Zeit getan haben?

Was hat das alles mit Such & Find zu tun, werden Sie jetzt fragen? Ich denke, eine ganze Menge. Zwar sind auch wir längst online und haben unseren eigenen Internetshop, aber das Internet soll für uns heute und in Zukunft ein Hilfsmittel bleiben. Das Ladengeschäft ist unser zentraler Punkt, hier treffen sich am realen Ort reale Menschen. Die Kunden kommen, schauen sich in Ruhe um, können jedes einzelne Teil anfassen und begutachten. Auf seine Fragen erhält man Antworten von echten Menschen und vielleicht trifft man sogar einen Sammler, der sich für das gleiche Sammelgebiet begeistert. Zuhause schafft man sich mit seinen Sammlerstücken dann auch eine kleine Traumwelt, aber keine, durch die man sämtliche soziale Kontakte verliert, sondern eine, durch die man eher neue hinzugewinnt. Und vor allem schaffen die Sammlerstücke keinen Zwang sich immer länger mit ihnen zu beschäftigen, um weiter erfolgreich zu sein, wie es Onlinerollenspiele tun, wer genug hat, dreht sich einfach um, schaut aus dem Fenster und ist wieder in der Realität angekommen. Nicht daß wir vom interaktiven Internet Web 2.0 zur virtuellen World 2.0 kommen.

MS Brandenburg MSB Polar 1 und Polar 2

Die ferngesteuerte Raupe Polar 1 war mit knapp 90 Ostmark wohl eines der teuersten und aufwändigsten Spielzeuge, bei einem durchschnittlichen Monatsgehalt von 300 bis 500 Ostmark in den 60er Jahren der ehemaligen DDR. Hergestellt von 1960 bis ca. 1965 wurde die (immer) rote Polar 1 in einem 40x30x17 cm grossen Exklusivkarton, der mit Styroporeinlagen ausgelegt war, ausgeliefert. Das Set bestand aus der Raupe, Material Blech mit Rollen aus Kunststoff, einer Startrampe, Induktionsschleife, Ersatzmaterial (Birnen) und einer Beschreibung. Die Raupe besitzt ein aufwändiges Innenleben, fährt mit einem Elektromotor und wird mit sechs Batterien betrieben. Ebenso muss die Startrampe, an der die Induktionsschleife angeschlossen wird, mit drei Batterien bestückt werden. Durch mehrmaliges Drücken des weißen Knopfes rechts an der Startrampe werden verschiedene Fahrzyklen wie rechts, links, halt, vorwärts und rückwärts kabellos an die Raupe übertragen und durchgeschaltet. Während der Fahrt dreht sich der Radarschirm auf dem Dach und beide Lampen leuchten je nach Fahrt nach links oder rechts. Am Heck befindet sich eine Anhängerkupplung, wobei es nie einen Anhänger für beide Polar Raupen gab. Die Raupe Polar 2 gab es in drei verschiedenen Farben: dunkelblau, hellblau und rot. Äusserlich unterscheidet sie sich kaum von der Polar 1, sie besitzt lediglich eine Laufrolle weniger. Die Polar 2 wird durch einen Steuerhebel, der sich am Heck befindet, betrieben. Sie benötigt auch nur drei Batterien und wurde ohne weiteres Zubehör, außer der Beschreibung, in einem Faltdeckelkarton ausgeliefert. Beide Fahrzeuge sind heute in einem vernünftigen Zustand nur noch selten zu finden. Meistens fehlt der Radarschirm und die Abdeckungen der Lampen auf dem Dach, oder sie haben durch ausgelaufene Batterien reichlich Rost im Innenraum. Ein Bild beider Raupen mit Zubehör und dem Exklusivkarton finden sie unter www.suchundfind-stuttgart.de

Deutsche Spielzeugfirmen

MS Brandenburg

Der VEB Mechanische Spielwaren Brandenburg bestand zwischen 1948 und 1989, er ging nach der Enteignung aus der Firma Ernst Paul Lehmann hervor. In ihm gingen im Jahre 1956 auch die Grundka Werke und der VEB Spielwarenfabrik Patent Lineol auf. Hergestellt wurde vorwiegend mechanisches Spielzeug, wie es der Name eben schon sagt. Zeichen: MSB

Michael Seidel

Dieses von 1881 bis 1982 in Zirndorf ansässige Unternehmen wird sehr häufig mit MS Brandenburg verwechselt, da die beiden Buchstaben MS in beiden Namen vorkommen und Seidel auch Blechspielzeug herstellte. Seidel-Spielwaren sind allerdings sehr leicht am Steinbock-Signet zu erkennen.

Thiele, Walter

1885 in Waltershausen gegründet, konzentrierte sich die Firma Thiele auf die Produktion von Puppenperücken. Über das Firmenende ist leider nichts bekannt.

Waldorf-Spielzeug GmbH

Dieses Unternehmen war in Stuttgart ansässig und stellte zumindest in den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts hochwertiges „pädagogisches“ Holzspielzeug her. Die Frage, ob es zur Firma Ostheimer Verbindungen gibt und in welchem Zusammenhang das Unternehmen mit der Waldorf-Bewegung steht, ist noch ungeklärt.

Wiad

Ganz interessant ist das Programm der Modellspielwarenfabrik WIAD gewesen, die zwischen 1960 und ca. 1970 produzierte. Das in Aichschieß ansässige Unternehmen stellte überwiegend Modellbahnzubehör her, z. B. Häuser oder Schiffsmodelle, man hatte aber auch hochwertiges technisches Zubehör für die Modellbahn im Programm, u. a. einen Kran mit vier Motoren.

[»Zurück](#)